

Objetos de Aprendizagem na Escola: Estudo de um Modelo de Implementação

Alisandra Cavalcante Fernandes, José Aires Castro Filho, Raquel Santiago Freire,
Lavina Lúcia V. Lima

Instituto UFC Virtual ó Universidade Federal do Ceará (UFC)
Campus do Pici, bloco 901 1º andar, CEP: 60455760

alisandracavalcante@yahoo.com.br, j.castro@ufc.br, raquelufc@gmail.com, lia11v1@yahoo.com.br

Abstract. *The current research aims to analyze and discuss strategies used by elementary and middle school teachers while using technology such as learning objects. The study also investigates a model for implementing those resources in everyday pedagogical practices. Observations were conducted in two public schools in Fortaleza (Brazil) with 2 teachers and 54 students. Preliminary data indicates the importance of teachers in the implementation process and the need for teacher preparation programs. Result also point to how the use of technology helped teachers' practices.*

Resumo. *A presente pesquisa pretende analisar e discutir as estratégias utilizadas pelos professores do ensino fundamental ao usar a tecnologia na forma de objetos de aprendizagem, como também, investigar um modelo para implementar esses recursos na prática cotidiana docente. As observações foram realizadas em uma escolas da rede municipal de Fortaleza, com duas professoras e cinquenta e quatro alunos. Os dados preliminares indicam a importância do professor no processo de implementação e da necessidade da formação dos professores e chama atenção de como o uso dos objetos de aprendizagem contribuiu na prática dos professores.*

Palavras chaves: objetos de aprendizagem, tecnologia educacional, informática na educação.

Introdução

Nas últimas décadas, percebemos que órgãos governamentais ligados a educação vêm desenvolvendo projetos com o objetivo de inserir as tecnologias na escola. Dentre os inúmeros programas existentes, destacamos o Programa Nacional de Tecnologia Educacional ó ProInfo, criado pelo Ministério da Educação em 1997 com o objetivo de promover o uso pedagógico da informática nas escolas públicas e introduzir o uso das tecnologias em sala de aula através de Núcleos de Tecnologia Educacional (NTE) implantado nos estados. Diante desse contexto, levantamos uma questão primordial. Com todos os projetos, incentivos e esforços na esfera política administrativo, porque o uso da tecnologia na escola ainda é um desafio? Na busca por respostas, encontramos algumas pesquisas.

Area (2002) e Sancho et al (2006, p.164) afirmam que apesar dos investimentos por quase duas décadas a presença do computador como ferramenta pedagógica ainda não se disseminou e nem tornou prática integrada na escola. Segundo Peres (2002, p.1), desde a década de 80, no Brasil, com o movimento de implementação de computadores nas escolas, um dos assuntos mais discutidos e que abriu espaço para uma variedade de pesquisas e debates gira em torno da interseção entre educação e informática. Cuban (1986) alerta que o computador não causou grandes impactos de mudanças na escola por encontrar uma rotina tradicional com professores ainda muito ligados a tecnologia impressa. Apesar de vinte anos terem se passado, percebemos que pouca coisa mudou.

Muitas são as pesquisas sobre a utilização da tecnologia na educação, entretanto esses estudos nem sempre tem chegado ao chão da escola. Dessa maneira, no presente trabalho damos prosseguimento aos estudos mencionados, sendo que pretendemos analisar, discutir e delinear ações que contribuam com a inserção da tecnologia, na forma de objetos de aprendizagem no setor educacional.

Existem inúmeros motivos para a pouca disseminação da tecnologia na escola. Um deles é a ausência de materiais (software e mídias) que sejam fáceis de usar e tenham aspectos inovadores. A produção de materiais didáticos digitais de apoio à aprendizagem tornou-se uma preocupação e tem sido cada vez mais pesquisados e produzidos nos meios acadêmicos. Fagundes (2005) debate que apesar do desenvolvimento de diversas ferramentas ainda se faz necessário o desenvolvimento mais específicas das mesmas. Glennan e Melmed (1996) apontam como uma das dificuldades a falta de apoio à programas que desenvolvam software educativo. Segundo, LOPES (2002) um desafio é adaptar a Informática ao currículo escolar (p.2), usando o computador como instrumento de apoio.

As dificuldades na produção de materiais digitais de boa qualidade levaram a criação da Rede Interativa Virtual de Educação (RIVED¹), um programa da Secretaria de Educação a Distância (SEED), que tem como objetivo contribuir com o professor através da produção de conteúdos pedagógicos digitais criados pelas Instituições de Ensino Superior. Autores como CASTRO-FILHO, (2007), WILEY, (2000), FELIPE e FARIA, (2003), apontam algumas formas de produzir materiais digitais que são concebidos de maneira rápida e contribui com o processo de ensino e aprendizagem. Estes materiais são disponíveis na internet gratuitamente, são os chamados de Objetos de Aprendizagem (LTSC, 2000).

Os objetos de aprendizagem (OA) são definidos como qualquer entidade digital ou não-digital, que pode ser usada, re-usada ou referenciada durante a aprendizagem apoiada pela tecnologia (LOM, 2000). Para Castro-Filho (2007, p. 2), os OA devem ser específicos, cada objeto deve ajudar os aprendizes a alcançar o objetivo especificado. A produção de OA é uma tarefa complexa que envolve várias dimensões e cujos produtos vão de pequenas atividades realizadas em computadores à simulações complexas que garantam a aprendizagem do usuário.

¹ <http://rived.proinfo.mec.gov.br/projeto.php>

Assim, o objetivo desse trabalho é analisar e discutir as estratégias usadas pelos professores ao utilizar a tecnologia na forma de objetos de aprendizagem. Nesta perspectiva, durante a pesquisa também pretendemos investigar um modelo para implementar esses recursos, de modo que seja proposto ao professor a contextualização da tecnologia com os conteúdos vistos em sala de aula.

Nas sessões seguintes, explanaremos a metodologia usada durante a coleta de dados, os aspectos procedimentais, alguns resultados parciais e para encerrar, as conclusões serão dispostas.

2. Metodologia

A proposta teórico-metodológica do presente trabalho baseou-se em alguns elementos da pesquisa-ação, para propiciar a investigação de questões relacionadas à implementação de tecnologias na forma de objetos de aprendizagem. A escolha do método foi decorrente da necessidade de produção de conhecimentos e intervenção na realidade, analisando, discutindo e ao mesmo tempo contribuindo na prática dos professores.

A pesquisa foi realizada com 31 professores de uma escola da rede pública municipal da cidade de Fortaleza, para análise de dados, selecionamos duas professoras de Ensino Fundamental I e suas respectivas turmas do 2º ano/3ª série e 3º ano/4ª série, a primeira com 29 e a segunda com 26 alunos.

Os procedimentos metodológicos foram divididos em quatro etapas; 1 Formação de Professores através da Oficina "Como usar objetos de aprendizagem na escola" com 31 professores. Em seguida escolhemos dois professores de acordo com o interesse em aplicar a atividade com os alunos; com esses dois professores realizou-se um planejamento individual sobre a aplicação do OA. Os pesquisadores realizaram ainda uma análise do livro didático. Durante a aplicação do OA em sala de aula e no laboratório de informática, as professoras usaram materiais previamente preparados de acordo com o planejamento.

A implementação foi acompanhada através de observações participantes e entrevistas não estruturadas. Foram observados aspectos como metodologia do professor frente à aplicação do OA, apoio ao professor por parte da escola, contextualização do uso do computador com os conteúdos em sala de aula e facilidades e dificuldades encontradas ao usar os objetos de aprendizagem.

3. Resultados parciais

Neste momento, estamos analisando as transcrições das entrevistas que foram utilizadas como forma de **capturar** as reflexões e dificuldades dos professores ao participar da experiência. Um dado, ainda inicial, mas que chama atenção e está presente na coleta de dados, é a falta de apoio por parte da escola em favorecer momentos onde os professores possam conhecer e usar os objetos de aprendizagem como ferramenta pedagógica em seu cotidiano. Após a análise dos dados, temos como objetivo oferecer um modelo que ajude a superar as dificuldades encontradas.

4. Conclusão

Apesar de encontrarmos ainda em análise, os dados da pesquisa já começam evidenciar a importância do professor no processo de implementação de tecnologia na escola e de como a formação continuada e a utilização dos objetos de aprendizagem contribuiu nessa prática.

Espera-se que nosso estudo favoreça a inserção da tecnologia no cotidiano escolar e proponha novas maneiras de incluir no planejamento docente atividades que envolvam o uso do computador, dando ao docente a oportunidade de vivenciar mudanças tecnológicas na sua própria prática. Os resultados contribuirão para explicitar a relevância do uso de tecnologias na dinâmica das relações escolares através da mediação do professor, como também, em ampliar a literatura frente pesquisas sobre o uso de objetos de aprendizagem em sala de aula.

Referências

- AREA, M. La integración de los ordenadores en el sistemas escolar. Entre el deseo y la realidad. Organización y Gestion Educativa, p. 14 ó 18, 6 nov. - dic. 2002.
- CASTRO-FILHO, J. A. FREIRE, R. S. & PASCHOAL, I. V. A. Balança Interativa: um software para o ensino da Álgebra. Anais do XVI Encontro de Pesquisa Educacional do Norte Nordeste ó EPENN, Aracaju, 2003.
- CASTRO-FILHO, J. A. FREIRE, R. S.; LEITE, M. A. MACEDO, L. N. (2005). Cartas Interativas: desenvolvendo o pensamento algébrico mediado por um software educativo. WORKSHOP de informática Educativa ó WIE, São Leopoldo/RS.
- CUBAN, L. (1986). Teachers and machines: The classroom uses of technology since 1920. New York: Teachers College Press.
- FAGUNDES, Lea; Basso, Marcus; Nevado, Rosane; Bitencourt, Juliano; Menezes, Crediné. AMADIS. Um Ambiente Virtual para apoio ao Desenvolvimento de Projetos de Aprendizagem. SBIE2005, Juiz de Fora ó MG, 2005.
- FELIPE, C.P. & FARIA, C.O. Uma apresentação do RIVED - Rede Internacional de Educação. XI-CIAEM, Conferência Interamericana de Educação Matemática. Blumenau, Santa Catarina - Brasil - Maio 2003. Disponível em http://www.rived.mec.gov.br/site_objeto_lis.php. Acesso em 14/06/2008.
- GLENNAN, T.K. y MELMED, A (1996). Fostering the use of educational technology: Elements of a national strategy. Washington, DC: RAND Corporation. Available online at: <http://www.rand.org/publications/MR/MR682/contents.html>
- LOPES, José Junio. A introdução da informática no ambiente escolar. São Paulo, 2002. Disponível em: <http://www.clubedoprofessor.com.br/artigos/artigojunio.pdf> Acessado em 09/06/2008.
- LTSC, 2000. Learning technology standards committee website [on-line], 2000. Available: <http://ltsc.ieee.org/>
- PERES, F. (2002) Avaliação de Software Educacional Centrada no Diálogo. Dissertação de Mestrado, UFPE.



PDF
Complete

*Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

SANCHO, J. M. Tecnologias para transformar a educação. 6 Porto Alegre, 2006.